

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Satuan Pendidikan : KB Dzakiyul Umam Urung Pane
Kelas/Semester : A/1
Tema : Binatang
SubTema : Binatang peliharaan/ Bebek
Pembelajaran Ke : 14
Alokasi Waktu : 120 Menit (08.00 – 10.00)
KD : 1.1, 3.6,4.6,2.5,3.12,4.12,3.15,4.15

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Agar anak dapat memahami dan mengenal binatang peliharaan bebek yaitu bisa Menirukan suara bebek, menirukan gerakan bebek, dan mampu menirukan tulisan bebek, dapat membentuk bebek dari kertas origami

Materi Kegiatan :

- Bercakap-cakap tentang Binatang peliharaan (bebek)
- Menirukan suara bebek
- Menirukan gerakan bebek
- Menghitung jumlah bebek yang ada dalam lembar kerja anak
- Menyebutkan hurup dalam kata bebek
- Bernyanyi tentang bebek dan tepuk bebek
- Membentuk bebek dari kertas origami
- Mengenalkan dan menyebutkan huruf dengan permainan berjalan dan melompat sesuai gambar yang ada pada permainan tersebut.

Materi Pembiasaan :

- Mengucapkan Salam, Syahadatain, Ikrar, kalimatThoyyibah, Besyukur atas segala ciptaan Allah,Hafalan Surah Pendek, Hafalan Doa sehari-hari (Doa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan). Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan.

Alat dan Bahan :

- Gambar bebek
- Buku kotak, pensil,penghapus
- Lembar kerja anak, cat/krayon
- Kertas origami,

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Pembukaan (30 Menit)

- Baris, Berdoa, Salam
- Penerapan tentang SOP Pembukaan
- Bercakap-cakap tentang binatang peliharaan (bebek)
- Bernyanyi dan menirukan gerakan bebek
- Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

2. Inti

- Guru mengajak dan mengamati alat dan bahan yang disediakan
Anak mengamati gambar bebek
- Guru Menanyakan konsep warna dan bentuk yang ada pada gambar bebek
- Mengumpulkan Informasi
Guru menanyakan kepada anak dimana mereka menemukan konsep tersebut
- Menalar
Anak menyampaikan pengetahuannya tentang binatang peliharaan (bebek)
- Mengomunikasikan
Anak menyampaikan apa yang ia ketahui dan dilihatnya berdasarkan Lisan, tulisan atau Media yang lainnya.

Kegiatan Kelompok :

- Menghitung jumlah bebek pada gambar
- Mewarnai gambar bebek
- Membentuk gambar bebek dari origami
- Mengenalkan huruf pada kata bebek

3. Recalling

- Merapikan Alat yang telah digunakan
- Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
- Menceritakan dan menunjukkan hasil karya
- Penguatan pengetahuan yang di dapat anak

4. Istirahat

- Cuci Tangan dan Berdoa mau makan
- Bermain di halaman Sekolah

5. Penutup

- Melakukan tepuk bebek
- Diskusi Kegiatan hari ini
- Menginformasikan Kegiatan Besok sesuai Tema
- Doa, Salam, Pulang

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

Indikator Penilaian

Program Pengembangan	KD	Indikator	Hasil Pengembangan			
			BB	MB	BSh	BSB
NAM	1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya					
KOGNITIF	3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya 4.6 menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda yang disekitarnya 3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni					
BAHASA	3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain 4.12Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbentuk karya					
SOSEM	2.5 Memiliki prilaku yang mencerminkan sikap percaya diri					
FISIK MOTORIK	4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan media					

Diketahui

Kepala KB Dzakiyul Umam



NURHAYATI SITORUS, S.Pd.I

Guru Kelas

NURHAYATI SITORUS S.Pd.I